

# Un Pokémon cargado de novedades

**POKÉMON** POKÉMON EDICIÓN BLANCA  
POKÉMON EDICIÓN NEGRA



# Un nuevo mundo repleto de Pokémon nunca vistos

La primera entrega de Pokémon totalmente nueva de los últimos cuatro años ha llegado por fin: una historia y un sistema de juego totalmente renovado. Visita la región de Teselia y encuentra más de 150 nuevos Pokémon a medida que avanzas en tu aventura.



Personaje principal:  
Chico

Personaje principal:  
Chica

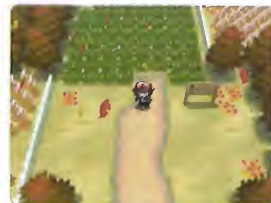
Tu amiga de la  
infancia: Inverna

Tu amigo de la  
infancia: Bel

## Las estaciones cambian

Primavera, verano, otoño, invierno: a medida que el tiempo pasa en el juego las estaciones cambian. Así podrás entrar en regiones inaccesibles y descubrir muchas más sorpresas. ¡Hay incluso algunos Pokémon cuyo color cambia dependiendo de la estación del año en la que estés!.

Otoño en Teselia ▶



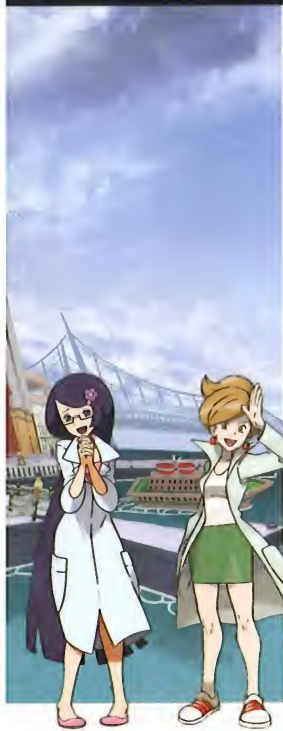


## Descubre los secretos de los Pokémon Legendarios

A lo largo de tu viaje, te cruzarás en varias ocasiones con un hombre misterioso conocido como "N". "N" tiene su propia misión: confirmar que sus creencias son ciertas. Pero, ¿quién es "N" en realidad?. En tus pesquisas para encontrar la respuesta a esta pregunta, la historia te llevará también a descubrir los secretos de los Pokémon Legendarios.

## Una sospechosa banda llamada Team Plasma: ¿qué es lo que quieren?

Una misteriosa banda conocida como Team Plasma intentará detenerte. Ellos claman ser los defensores de la libertad de los Pokémon y son muy conocidos por robárselos a la gente... ¿pero, cuáles son sus verdaderos motivos?



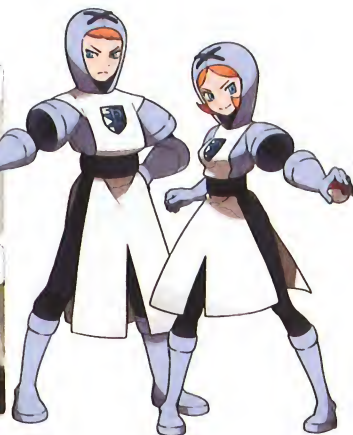
Investigadora:  
Oryza

Profesora: Encina



## El misterioso "N"

¿Por qué sigue retándote a que os enfrentéis en batalla?



Los compañeros entre los que puedes elegir al comenzar el juego



Snivy



Tepig



Oshawott

## Gimnasios Pokémon totalmente nuevos

Te esperan nuevos Gimnasios Pokémon totalmente nuevos. ¿Puedes derrotar a los Líderes de los Gimnasios más fuertes?



# Los Pokémon que te vas a encontrar nunca habían sido vistos antes:

Reshiram



Blanco Veraz  
Altura: 3.2m Peso: 330.0kg

Dragón

Fuego

Sandile



Desierdrilo  
Altura: 0.7m Peso: 15.2kg

Tierra

Siniestro

Klink



Engranaje  
Altura: 0.3m Peso: 21.0kg

Acero

Watchog



Alerta  
Altura: 1.1m Peso: 27.0kg

Normal

Patrat



Explorador  
Altura: 0.5m Peso: 11.6kg

Normal

Braviary



Aguerrido  
Altura: 1.5m Peso: 41.0kg

Normal

Volador

Alomomola



Socorrista  
Altura: 1.2m Peso: 31.6kg

Agua

Sewaddle



Sastre  
Altura: 0.3m Peso: 2.5kg

Bicho

Hierba

Gigalith



Presurizado  
Altura: 1.7m Peso: 260.0kg

Roca

Woobat



Murciélago  
Altura: 0.4m Peso: 2.1kg

Psíquico

Vuelador

Gothitelle



Astro  
Altura: 1.5m Peso: 44.0kg

Psíquico

Tepig



Cerdo Fuego  
Altura: 0.5m Peso: 9.9kg

Fuego

# hay más de 150 nuevos Pokémon en total.

Snivy



Serpiente Hierba  
Altura: 0.6m Peso: 8.1kg

Hierba

Minccino



Chinchilla  
Altura: 0.4m Peso: 5.8kg

Normal

Swanna



Cisne  
Altura: 1.3m Peso: 24.2kg

Agua

Agua

Darmanitan



Candente  
Altura: 1.3m Peso: 92.9kg

Fuego

Blitzle



Electrizado  
Altura: 0.8m Peso: 29.8kg

Eléctrico

Axew



Colmillo  
Altura: 0.6m Peso: 18.0kg

Dragón

Zekrom



Dragón

Eléctrico

Negro Puro  
Altura: 2.9m Peso: 345.0kg

Musharna



Duermevela  
Altura: 1.1m Peso: 60.5kg

Psíquico

Oshawott



Nutria  
Altura: 0.5m Peso: 5.9kg

Agua

Deerling



Normal

Hierba

Estacional  
Altura: 0.6m Peso: 19.5kg

Drilbur



Topo  
Altura: 0.3m Peso: 8.5kg

Tierra

Reuniclus



Ampliación  
Altura: 1.0m Peso: 20.1kg

Psíquico



# Nuevas batallas

## Escenas de combate impactantes

Las batallas contienen mucha más acción que nunca.



## Nuevos movimientos

Aquí te presentamos un par de movimientos con efectos completamente nuevos.



## Conexión por infrarrojos

¡Encuentra tu batalla...

... y también puedes intercambiar Pokémon!



En este juego podrás tomar parte en batallas con cualquier persona de tu región.

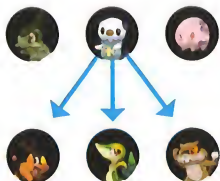


Este título te permite intercambiar Pokémon.

# Combates 3 contra 3

El Pokémon del centro puede atacar a cualquiera de los tres Pokémon del otro equipo

Elegir el Pokémon correcto para colocar en la posición central es, en consecuencia, muy importante.



Este Pokémon sólo puede atacar al Pokémon que está enfrente de él o directamente adyacente a éste.



Si el Pokémon que ocupa el centro realiza un movimiento que golpea a todos sus oponentes puede tener un efecto extremadamente poderoso. En todo caso, ten en cuenta que tu oponente puede hacer movimientos que le defiendan de esos ataques... sé muy cuidadoso.



Los tres Pokémon rotan sus posiciones en los Combates Rotatorios



Los tres Pokémon se colocan al mismo tiempo, pero en realidad sólo el que está delante combate.



Rota a tus Pokémon a izquierda y derecha para llevar a cabo tus movimientos. Siempre puedes decidir que no roten.

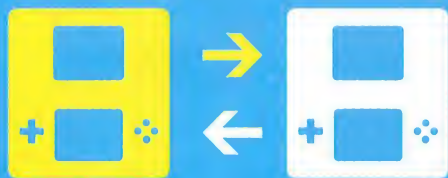
Piensa qué Pokémon será más efectivo en tu nueva situación y rota tu equipo de acuerdo a tu táctica.

Tu oponente también rotará sus Pokémon así que intenta calcular en qué posición quedará el contrario y cuál será el Pokémon con el que te estarás enfrentando en la siguiente ronda: esto va a ser crucial para tus batallas.



# Viaja entre tu mundo y los mundos de otros jugadores

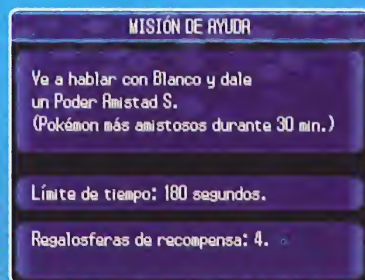
En el centro de la región de Teselia, donde toda la aventura se desarrolla, hay un lugar especial llamado "Zona Nexo". Ve allí y usa la comunicación inalámbrica de tu Nintendo DS para viajar desde tu mundo al de otros jugadores.



## ¿Qué puedes hacer en los mundos de otros jugadores?

### Misiones

Después de cruzar hasta el mundo de otros jugadores, puedes comenzar tareas especiales llamadas Misiones para ayudar al otro jugador. Si puedes completar la misión antes de un tiempo límite recibirás un premio por conseguirlo.



## Completa las misiones y conseguirás...

### Recompensas

Completa las misiones y podrás recibir Regalosferas que podrás intercambiar por "Poder Regalo"; con esto podrás ayudar a otros jugadores en su aventura.

Restaurar puntos de salud.

Puedes restaurar la salud de un Pokémon.

Obtener descuentos

Puedes obtener un mejor precio por los artículos que compras en las tiendas.

...¡y muchas más cosas!



# Conéctate en tiempo real y disfruta de la aventura

Enciende la comunicación inalámbrica de la consola mientras juegas y recibirás la información y el estado de juego de los jugadores que te rodean en la pantalla táctil de tu Nintendo DS.

Manual



Paula



Héctor



Alejandra

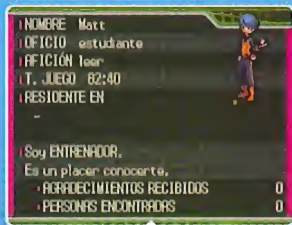


Mario

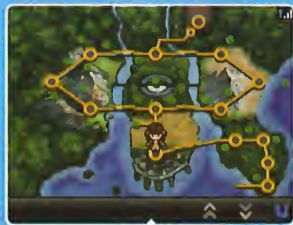


Aquí está lo que puedes hacer cuando te conectes con los jugadores que estén cerca de ti:

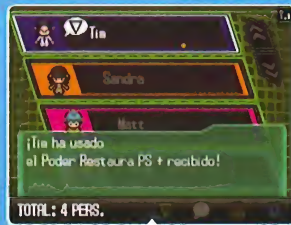
Pantalla táctil de tu Nintendo DS.



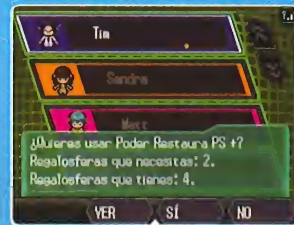
Consulta la información sobre otros jugadores.



Mira dónde estás sobre el mapa.



El estatus de los jugadores se actualiza constantemente.



Puedes ayudar a otros jugadores de Pokémon en su aventura.

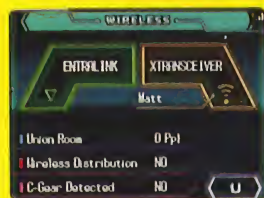
En la página de la izquierda tienes detalles sobre los Poderes Regalo para ayudar a otros jugadores.

Podrás ver la cara de tus amigos y charlar con ellos usando la vídeo llamada con tu Nintendo DSi o tu Nintendo DSi XL, el Videomisor

Cuatro Personas

Llama a tus amigos: es como si estuvieras usando un teléfono.

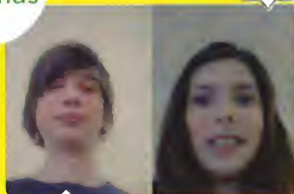
Antes es necesario que intercambiéis vuestros Códigos de Amigo.



Oirás que tu Nintendo DS emite un tono cuando algún amigo te esté llamando.

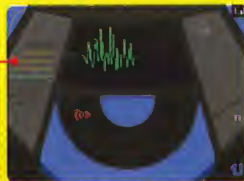
Sólo cuando un Pokémon Edición Blanca o un Pokémon Edición Negra estén funcionando.

Dos Personas



¡Vamos a hacer una batalla!

Cambiador de voz



Podrás cambiar el timbre de tu voz para crear voces divertidas.

Graffiti



Cualquier graffiti que dibujes en tu pantalla táctil aparecerá en la pantalla de tu amigo.



Podrás acceder a esta función cuando avances en tu aventura.

Esta función usa la cámara interior de Nintendo DSi / Nintendo DSi XL.

No podrás transmitir imágenes usando una consola Nintendo DS o Nintendo DS Lite.

Usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo podrás conectarte con amigos lejanos.



Sólo dos persona podrán usar el Videomisor mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Tendrás que estar en un lugar con acceso a banda ancha de Internet.





Una web específica que interactúa con tu juego:

## Pokémon Global Link

Pokémon Global Link (PGL) es una web que interactúa con Pokémon Edición Negra y Pokémon Edición Blanca. Lo primero que tienes que hacer es usar la Conexión Wi-Fi de Nintendo para registrar los datos de tu Pokémon Edición Negra o tu Pokémon Edición Blanca. Si accedes a PGL desde cualquier ordenador, podrás disfrutar de juegos usando estos datos. El resultado de tus partidas en la web también repercutirá en tu Nintendo DS. Por consiguiente, enlazar lo que pasa en tu Nintendo DS con lo que pasa en PGL hará crecer tu experiencia de juego.

Entra a PGL aquí: <http://www.pokemon-gl.com>

\* Lanzamiento previsto para abril de 2011. Por favor consulta la última información en [www.pokemon.es](http://www.pokemon.es)

Aquí tienes algunos ejemplos de lo que puedes hacer:

Sé el propietario de una casa y decórala a tu gusto, por dentro y por fuera.



Llévate contigo a tu Pokémon Edición Negra o tu Pokémon Edición Blanca a los Pokémon con los que entables amistad.



Planta y cuida bayas.





La comunicación, las batallas y el intercambio de Pokémon pueden realizar entre las versiones Pokémon Edición Blanca y Pokémon Edición Negra. Después de pasar el juego, puedes conectarte con un juego de las versiones Pokémon Diamante, Perla, Platino, HeartGold Oro y SoulSilver Plata y transferir a los Pokémon de esos juegos. Sin embargo, ten en cuenta que no podrás devolver a su juego original los Pokémon que transfieras. \*No es posible conectar con ninguno de los títulos de Pokémon de Game Boy, Game Boy Advance o GameCube. El título de Wii Pokémon Battle Revolution, el juego de WiiWare Pokémon Ranch y la serie de Nintendo DS Pokémon Ranger tampoco tienen soporte.

04/03/2011

### Principales diferencias entre Pokémon Edición Negra y Pokémon Edición Blanca:

- En tu Pokémon Edición Negra, Reshiram (un Pokémon blanco) puede ser atrapado. En tu Pokémon Edición Blanca, Zekrom (un Pokémon negro) puede ser atrapado.

- Hay algunas localizaciones únicas en cada versión del software.

- Hay también algunos Pokémon que sólo pueden ser atrapados en una de las versiones del juego.



# 5 Estate atento a los más poderosos Entrenadores Pokémon

## Vigila a los líderes de los Gimnasios Pokémon

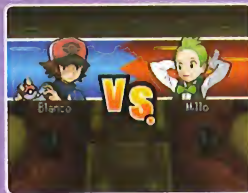
Los Gimnasios Pokémon que puedes encontrar en diferentes ciudades son los lugares donde los Entrenadores ponen a prueba su coraje. Si eres capaz de derrotar a los Entrenadores más poderosos, recibirás una medalla como prueba de tu logro. Tu periplo para convertirte en el mejor Entrenador Pokémon empieza aquí...



Este es el Gimnasio Pokémon de Ciudad Gres. Entra para conocer al Líder del Gimnasio.



El Líder del Gimnasio, Cilan, aparece.



¡La batalla con Cilan comienza!



Recibe una medalla como prueba de su victoria.

**Cilan**  
El Líder del Gimnasio  
de Ciudad Gres.

**Lenora**  
La Líder del Gimnasio  
de Ciudad Esmalte.



Este es el Gimnasio de Ciudad Esmalte. Tendrás que usar tu cerebro para aventurarte dentro.



¡Derrota a la Líder del Gimnasio, Lenora!

¡Para llegar a ser el mejor Entrenador Pokémon colecciona todas las medallas y lidera la Liga Pokémon!

# 4 Los Pokémon se enfrentan entre ellos en las batallas

A medida que avances en tu aventura, otros Entrenadores Pokémon te retarán. Además te encontrarás con Pokémon salvajes. Los Pokémon combaten desencadenando movimientos contra sus oponentes. El equipo que ya no tenga ningún Pokémon capaz de combatir será el perdedor.



## Movimientos

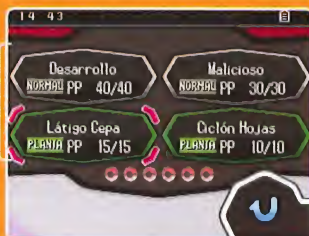
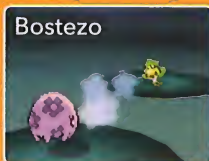
Cada Pokémon tiene un repertorio de diferentes "movimientos" que puede usar. Éstos incluyen cosas como ataques de fuego o eléctricos, provocar que su contrincante se duerma, envenenar a un enemigo...

Puntos de salud de tu oponente Pokémon



Los puntos de salud de tu Pokémon

Los Movimientos de tu Pokémon

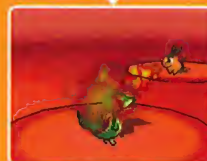


## Efectividad

Los ataques de un Pokémon pueden ser más o menos efectivos en otros Pokémon dependiendo de su tipo.

Por ejemplo, un Pokémon **Tipo Hierba** es especialmente vulnerable a los ataques de un Pokémon **Tipo Fuego**.

Los ataques de un Pokémon **Tipo Agua** son muy efectivos contra los Pokémon **Tipo Fuego**.





# 3 Desarrolla a tus Pokémon

## Subir de nivel

A medida que tu Pokémon consigue victorias y gana batallas su nivel subirá: así atributos como Ataque o Defensa irán incrementándose.



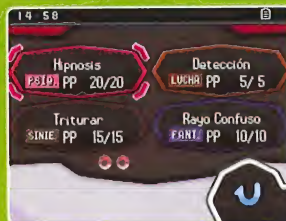
Esta barra azul se irá llenando a medida que ganes batallas. Cuando esté llena tu Pokémon subirá de nivel.



## Aprende movimientos

Un Pokémon puede aprender nuevos movimientos cuando sube de nivel.

También puedes usar artilugios para enseñar movimientos especiales a tu Pokémon y desarrollar así el tipo de Pokémon que te gustaría tener.



## Evolucionar

Algunos Pokémon evolucionan cuando alcanzan un nivel determinado. ¡Cuando un Pokémon evoluciona sus características mejoran mucho!



Evolucionado

Watchog

Básico

Patrat



# 2 Haz amigos con Pokémon

La primera cosa que un entrenador aprende es cómo capturar a un Pokémon:



## Pokémon Legendarios

Hay Pokémon muy valiosos que rara vez se dejan ver. Si eres capaz de atraparlos se convertirán en aliados extremadamente poderosos.



## No hay dos Pokémon iguales

Incluso Pokémon que sean de la misma especie tienen diferencias de género, personalidad, habilidades... Cada Pokémon difiere en los movimientos que conoce.

SÍMBOLO POKÉMON		SÍMBOLO POKÉMON	
N.º 025	Pidove	N.º 025	Pidove
Pidove	NORMAL	Pidove	NORMAL
Niv. 11		Niv. 8	
NATURALEZA		NATURALEZA	
picara		maliciosa	
HABILIDAD		HABILIDAD	
Afortunado		Afortunado	
OBJETO		OBJETO	
Ninguno		Ninguno	
MOVIMIENTOS		MOVIMIENTOS	
Tornado		Tornado	
Grufido		Grufido	
Maliciosa		Maliciosa	

En qué se diferencian estos Pokémon



# 1 Emprende tu viaje

Tu personaje principal emprende su aventura junto al Pokémon que elija al inicio. Durante el transcurso de tu viaje, te encontrarás con Pokémon salvajes. Hazte amigo de montones de Pokémon y participa en tantas batallas como puedas contra los mejores Entrenadores.

## Pokémon iniciales

Snivy



Tepig



Oshawott



Personaje principal, chico



Personaje principal, chica





# Pokémon

Entre la hierba alta, en el cielo, en lo más profundo de una caverna o en el mar... envueltas en el misterio hay un mundo de curiosas criaturas. A estas criaturas se les conoce como "Pokémon".







# Tus Pokémon iniciales.

**POKÉMON** POKÉMON EDICIÓN BLANCA  
POKÉMON EDICIÓN NEGRA





NINTENDO DS™

Nintendo

# Art Academy™

APRENDE TÉCNICAS DE DIBUJO Y PINTURA PASO A PASO

Nuevas  
lecciones

No incluidas en el juego

Imágenes pintadas con Art Academy



# ¿Crees que puedes pintar esto?



... con Art Academy™: Aprende técnicas de dibujo y pintura paso a paso, ¡lo tienes más fácil que nunca!



Las posibilidades para crear obras de arte con Art Academy son infinitas, sólo es cuestión de imaginación

# ¡Hay algunos trucos sencillos para dibujar y pintar bien!



Usa la cuadrícula para determinar el tamaño y posición de los objetos.



Haz un boceto con formas básicas para encajar la figura: líneas, círculos, cuadrados...



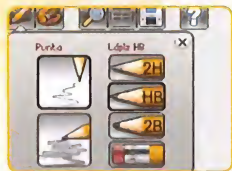
Mezcla pinturas en la paleta y crea cualquier color.



Crea sensación de profundidad con una perspectiva frontal: 1º dibuja la línea de horizonte, marca en ésta dos puntos de fuga y traza las líneas de fuga.

# La sensación de pintar con herramientas reales!

## Lápices



Observa cuidadosamente la dureza y estilo de cada lápiz. Apremiarás las diferentes texturas en el lienzo, por lo que combinarlas adecuadamente será imprescindible para crear tu trabajo.



## Pinturas

Mezcla los colores que quieras y añádeles agua para crear diferentes efectos. Todos los aspectos y la pintura han sido cuidadosamente recreados en Art Academy, por lo que podrás aplicar en el lienzo técnicas como la mezcla de colores.



Elige entre 6 tipos de pinceles.



Cambiando la cantidad de agua del pincel cambiará el efecto.



Podrás crear cualquier color mezclando pinturas en la paleta.



Mezcla colores en el lienzo.





# ¡Aprende sencillas lecciones con instrucciones y consejos!

Art Academy te guía  
**paso a paso** para que descubras  
que eres capaz de plasmar en un lienzo  
mucho más de lo que te imaginas

En las lecciones aprenderás  
todo tipo de técnicas

En el modo de pintura libre, podrás  
seleccionar fotos del álbum de tu cámara Nintendo  
DSi y usarlas como base para crear tus obras

Desarrolla  
tu **creatividad**  
con el modo de pintura libre  
y crea tus propias obras

## Aquí tienes algunos consejos



### Consejo:

Consigue sensación de lejanía con colores fríos y de cercanía con colores cálidos.



### Consejo:

Para obtener movimiento damos color al fondo con líneas convergentes (de dentro a fuera).



### Consejo:

Consigue volumen empezando por las sombras y ve añadiendo las luces (de oscuro a claro).



### Consejo:

Crea sensación de lejanía oscureciendo el fondo.



### Consejo:

Encaja primero la figura: la cabeza es aproximadamente un  $1/7$  de la totalidad del cuerpo.



### Consejo:

Utiliza formas geométricas y exagera los rasgos faciales para crear más expresividad (ojos).



### Consejo:

Utiliza distintas durezas de lápices con la punta de canto para conseguir más matices.



### Consejo:

Para hacer degradados utiliza tonalidades partiendo del mismo color, con pinceles finos o medios y añade agua a la pintura.

y muchos consejos más...



Si puedes hacer esto...



Dibuja la línea de horizonte, el punto de fuga y las líneas para crear la perspectiva.



Dibuja los elementos que van a aparecer en la escena: carretera, cactus y montañas.



Si utilizas un poco de agua en los pinceles, los colores se fundirán mejor.



Oscurece un poco la carretera para conseguir sensación de lejanía.



Pinta el cactus usando 3 tonos de verde para dar volumen y añade la sombra... ¡ya lo tienes!

# Lección 1

## Cómo hacer una fuga

...Podrás hacer esto

# Lección 2

## Cómo pintar a Yoshi



Esto es lo más divertido de Art Academy: que te convertirá en un conocedor del mundo de la pintura de la manera más fácil

Si puedes hacer esto...



Esboza con círculos y elipses. Utiliza un lápiz duro para las líneas de primer trazo.



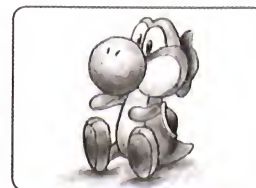
Dibuja con un lápiz medio para resaltar mejor el contorno de la figura.



Dibuja con más detalle toda la figura con el lápiz blando.



Para dar volumen empieza por las sombras y ve añadiendo las luces.

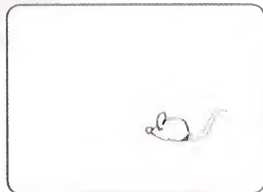


Añade las luces utilizando la goma de canto.

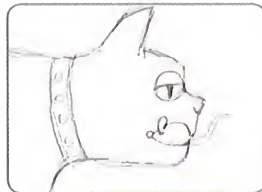
...Podrás hacer esto



Si puedes hacer esto...



Dibuja un pequeño  
ratón de forma  
sencilla.



Bosqueja el perfil de  
la cabeza de un gato  
y haz que el ratón  
coincida con la boca  
del gato.

# Lección 3

## Cómo hacer un juego visual

...Podrás hacer esto



En este dibujo no  
utilices agua en  
los pinceles, no  
queremos que se  
mezclen los  
colores.



Contornea con  
precisión la figura  
del gato (interior  
y exterior,  
cambiando de  
color con el pincel  
fino).



Continúa  
perfilando la  
figura y añade las  
rayas atigradas  
del gato  
con el pincel fino.

# Lección 4

## Cómo hacer un retrato Manga

Si puedes hacer esto...



Esboza la cara de un niño de forma simple, la forma de la cara, el pelo, las cejas, los ojos...



Colorea el fondo con líneas convergentes (de dentro a fuera) con un azul claro.



Sigue dando color al fondo utilizando un azul oscuro y blanco para dar sensación de movimiento.



Colorea la cara y la boca. Perfila el contorno y las líneas de expresión de la cara con un pincel fino de color negro.



Colorea los ojos con 3 verdes distintos de oscuro a claro y de arriba a abajo respetando los brillos.

...Podrás hacer esto



Si puedes hacer esto...



Dibuja la línea de horizonte y 2 puntos de fuga, a derecha y a izquierda del centro.



Cuanto más lejos están los edificios, más juntas deben ir las líneas. Encaja los edificios en rectángulos.



Céntrate en el edificio central y empieza a dibujar las ventanas del resto de edificios.



Perfila el contorno de los edificios y borra las líneas de encaje que sobren.



Da sombra a los edificios, calle y cielo. Recuerda que cuanto más lejos estén los objetos, más oscuros se verán.

# Lección 5

## Cómo hacer perspectivas

...Podrás hacer esto

# Lección 6

## Cómo hacer tus propios diseños



Verás qué bien lo haces desde la primera lección y notarás los progresos paso a paso... hasta llegar a un nivel avanzado.

Si puedes hacer esto...



...Podrás hacer esto

Haz un boceto con formas básicas para encajar la figura: líneas, círculos, triángulos...

Bosqueja un poco más dándole forma a la figura, intenta que no quede demasiado estática.

Dibuja con más detalle el traje, los brazos y la cabeza.

Sombrea con el lápiz de canto. Utiliza distintas durezas para conseguir más calidades.

Enfatiza, con el lápiz blando y de punta, los rasgos de la cara y el pelo. Borra las líneas que sobren y añade brillos.



Si puedes hacer esto...



Pinta un fondo de color violeta y unas formas sugerentes de distintos colores.



Crea 2 caras a partir de formas numéricas (6, 4 y 7) y añade más elementos.



Cierra los contornos a partir de las formas que has creado y colorea con distintos tonos cada sección.



Utiliza colores fuertes y llamativos para darle expresividad.



Repasa con el pincel fino y con color negro las líneas de contorno que configuran tu cuadro.

# Lección 7

Con un 6 y un 4  
la cara de tu retrato

...Podrás hacer esto

# Lección 8

## Cómo hacer un bodegón de Navidad

Si puedes hacer esto...



Dibuja de forma básica una línea de horizonte, dos velas y unas hojas de acebo.



Colorea de rojo el fondo respetando el contorno del dibujo.



Colorea la base de ocre y las hojas de un verde medio. Con un pincel fino podrás definir con más detalle.



Para hacer la luz de las velas crea 3 colores añadiendo al rojo un poco de blanco.



Añade las bolitas rojas y haz los brillos con rosa y blanco. Aplica algún brillo con blanco a las velas.

...Podrás hacer esto

# Características adicionales

En el modo de pintura libre podrás pintar todo lo que se te ocurra. Además de las lecciones, Art Academy incluye más de 50 imágenes de referencia



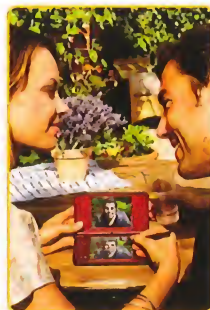
Haz fotos con la cámara de la consola y recrea tus propios recuerdos!\*



¡Haz una foto!



¡Usa las técnicas aprendidas para pintar!



¡Compártela!

\* La función cámara sólo está disponible para los modelos de consola Nintendo DSi y Nintendo DSi XL.



# Art Academy™

APRENDE TÉCNICAS DE DIBUJO  
Y PINTURA PASO A PASO

- Compatible con todos los modelos de Nintendo DS.
- Incluye 10 lecciones + 10 clases extra.
- Más de 50 fotos de referencia.
- 20 marcos diferentes.
  - Disfruta tus cuadros con la función de diapositivas
  - Compatible con la cámara de Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.

[www.artacademy.es](http://www.artacademy.es)

